

[9]

In andere Sphären



Bonus / Zusatz: Eine deiner Figuren wird bis zum Ende deines Zuges behandelt als sei sie im „Raum ohne Fenster“. Wenn die Karte „Raum ohne Fenster“ ausgespielt ist zählt deine Figur als mit dem betroffenen Charakter im Nahkampf. Jeder Charakter kann nur von einem „In andere Sphären“ betroffen sein.

„Und plötzlich, war ich in den Gedanken meines Feindes gefangen.“ - Chi Guen

☺ ☹ ☞ ☜ Sommerbox 2010 [1/11]

Ereignis

[5]

Vermächtnis der Seherinnen



Bonus: Effektprobe 5+: Sieh dir die obersten zwei Karten jedes Nachschubs an und lege Sie in beliebiger Reihenfolge auf oder unter den Nachschub.

„Nur die Toten haben das Ende des Krieges gesehen.“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [2/10]

Ereignis

[5]

Vermächtnis der Tempelritter



Bonus: Effektprobe 5+: Nimm eine Karte die Zusatz oder Bonus hat aus deinem Rückzug auf die Hand.

„Wer kämpft, kann verlieren. Wer nicht kämpft, hat schon verloren.“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [3/10]

Ereignis

[6]

Riesenhornisse



Spielbar auf eine Figur. Einflussprobe:

0-4: Lege die Riesenhornisse auf den Rückzug.

5-7: Die ausgerüstete Figur gilt als geschreckt.

8+: Die ausgerüstete Figur erhält eine Verletzung.

Man sagt, ein Stich juckt, zwei Stiche lähmen und drei Stiche töten... ..eine Kuh!

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [6/10]

Magie, Macht der Erde

[5]

Vermächtnis der Schamanen



Zusatz / Bonus: Zerstöre die oberste Karte eines gegnerischen Nachschubs.

„Es wuchert wie Unkraut in unseren Gedanken und bald, denken wir an nichts anderes mehr.“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [5/10]

Ereignis

[7]

Bahn



Bonus: Nutze die oberste Karte deines Nachschubs ebenfalls für diese Bewegung.

Sänk ju for trefweling wis se Bahn!

☺ ☹ ☞ ☜ Sommerbox 2010 [4/10]

Ereignis

[5]

Vermächtnis der Poltergeister



Bonus: Effektprobe 6+: Bestimme einen gegnerischen Ort oder eine gegnerische dauerhafte Magie. Diese Karte wird auf den Rückzug gelegt.

„Wer die Freiheit aufgibt, um Sicherheit zu gewinnen, wird am Ende beides verlieren.“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [9/10]

Ereignis

[3]

Tinnitus



Spielbar auf eine Figur. Einflussprobe 5+: Die Figur darf nur eine Handlung pro Zug ausführen.
Zusatz: +2 auf den Nah- und Fernkampfwert.

„Und so sprachen die Götter zu mir...“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [8/10]

Magie, Blutmacht

[5]

Vermächtnis der Vampirmeister



Einflussprobe 4+: Alle deine Karten erhalten. **„Bonus:** Effektprobe 6+: Jeder Gegner legt zwei zufällig gezogene Handkarten auf den Rückzug.“

Bonus: Diese Karte kommt nach der Bewegung ins Spiel.

„Je näher wir ihnen kommen, um so größer wird ihre Angst.“

☺ ☹ ☞ ☜ Promo 2010 [7/10]

Magie, Blutmacht